

Representações do Lugar e do Território em Aplicativos de Patrimônio Virtual

Representations of place and territory in virtual heritage applications

Rodrigo Cury Paraizo

PROURB/FAU-UFRJ e PUC-Rio, Brasil
rparaizo@gmail.com

Abstract. *The reassessment of the concept of space under the light of related notions of territory and place, that is, space to which meaning has been added by individuals or institutions, shows that user engagement in virtual heritage applications could be improved by the representation of these symbolic aspects of space.*

Keywords. *Virtual heritage; place; games; hyperdocuments.*

introdução

Os aplicativos de patrimônio virtual, ou virtual heritage, são um tipo específico de ambiente interpretativo baseado em meio digital, e constituem uma das manifestações da atividade mais ampla de apresentação e interpretação públicas do patrimônio, conforme definição da Carta de Ename (Silberman, 2007). Essas representações têm se caracterizado pela recorrência das reconstruções virtuais, ou seja, da modelagem de aspectos formais (geometria e texturas) das edificações. Esses projetos, baseados em engines de jogos, VRML ou QTVR, lançam mão de requintes de detalhes visuais para obedecer a um conceito de realismo que, apesar de oriundo da fotografia e do cinema, em geral não faz uso de camadas interpretativas mais subjetivas.

A aparente objetividade seria, aliás, uma das qualidades desse paradigma. No entanto, privilegia aspectos formais em detrimento de elementos sócio-culturais e narrativos essenciais para a representação do patrimônio e de seu espaço. Segundo Flynn (2006:350), as reconstruções virtuais patrimoniais, ao adotarem esse modelo, com sua precisão matemática de posicionamento de sólidos, como padrão inquestionável – até “autêntico” – de visão, não levam em conta o empobrecimento da experiência espacial resultante: vagar por um universo sem presença sócio-cultural.

Projetos como “Pinhal Digital” (Pratschke, 2004) e “The Memory Capsule” (Affleck e Kvan, 2006) não derivam sua essência da descrição geométrica dos objetos, concentrando-se na necessidade de narrar as histórias associadas às edificações. Ambos marcam uma busca por alternativas de interação para as representações patrimoniais. Examinar os conceitos fundamentais do patrimônio virtual será aqui o ponto de partida para a elaboração de interfaces mais eficientes do ponto de vista da representação dos aspectos culturais.

história e patrimônio

O patrimônio cultural é um conceito derivado do monumento (Choay, 2001): refere-se à utilização e transmissão social de objetos do passado, em especial com relação à sua apreciação e estabelecimento de seus valores. História e patrimônio não são sinônimos, apesar dos diversos pontos em comum, e reconhecer as diferenças é fundamental para determinar a dominância de aspectos do patrimônio virtual ou da história digital no projeto de um aplicativo. De acordo com Dave (2006:237), um dos problemas da produção de patrimônio virtual é a falta de clareza

sobre a quem se destina cada aplicativo. Planejar para um “todos” genérico acaba resultando em uma identidade difusa e carente de interesse.

Ao historiador cabe apresentar uma versão integral do passado, embasada por documentos, entre eles os objetos patrimoniais. O patrimônio, por sua vez, é constituído por objetos do passado aos quais são atribuídos determinados valores e funções no presente para o estabelecimento de uma identidade cultural. Lynch (1972:39-40) pondera que são as conexões com as relações familiares evocadas pelas coisas antigas, mais do que as coisas em si, que as pessoas querem manter; sem elas, entretanto, a transmissão seria excessivamente abstrata.

As narrativas patrimoniais são cunhadas de forma a envolver emocionalmente o espectador, mais próximas do mito que da história, e mais dependentes da exploração do objeto no presente do que da relação comprovada com o passado (Lowenthal, 2005:127). O patrimônio está menos sujeito ao escrutínio da lógica dos historiadores que à fé dos seus herdeiros, que das imprecisões e erros recontam fábulas arquetípicas para nutrir a coesão social. De acordo com Malpas (2006:174), a importância do patrimônio cultural reside no modo como ele nos mostra algo sobre nós mesmos, permitindo que o visitante reconheça algo que, de algum modo, já lhe pertence.

O objetivo do patrimônio cultural é, basicamente, ajudar a estabelecer um quadro referencial de valores de identidade no presente, provendo elementos estáveis e comuns de comunicação simbólica entre os membros da coletividade (Halbwachs, 1992). Sua gestão tem a função de atualizar nossas relações com esses objetos, e a interpretação dos objetos do passado assume o papel de criar vínculos capazes de fomentar esses valores.

A valorização responsável do patrimônio, claro, deve estar acompanhada ao menos da noção de que o estudo e interpretação da história fornecem instrumentos indispensáveis para a relativização e desconstrução de mitos e discursos. As ferramentas da ciência histórica facilitam ainda a ligação com outras culturas, seja pela possibilidade de interpretação diferenciada de documentos, pela consciência do viés nos relatos do passado, ou ainda pela possibilidade de revisão como um testemunho do estatuto incessantemente mutável do passado e da imperfeição intrínseca do seu conhecimento.

lugar e jogo

O conceito de espaço experienciado, normalmente utilizado em arquitetura, não é suficiente para as necessidades de representação do objeto patrimonial; é preciso incluir seus aspectos culturais, históricos e simbólicos. Para tratar do espaço ao qual foi atribuído significado, é preciso lançar mão dos conceitos de lugar e território. O território é entendido aqui como a hierarquia dos elementos no espaço, estabelecendo fronteiras e a proteção em relação ao Outro. É ainda a definição institucional de aspectos simbólicos do espaço, a cujas regras o indivíduo se submete dentro de determinada região.

O lugar também é definido a partir do Outro – mas em função da identidade, não da alteridade. Está relacionado com o julgamento e atribuição de valores a partes do espaço, reconhecendo-as como distintas de seu entorno. Território e lugar podem ser entendidos ainda pela analogia com o mapa e o labirinto, respectivamente. Por um lado, o mapa permite o controle do espaço e a inscrição da hierarquia de seus elementos. Por outro, a própria existência do labirinto depende da travessia, isto é, do movimento ativo de alguém que busca orientação.

Gregotti (2004:110-111) e Merlau-Ponty (2006:297) argumentam que um lugar se define a partir das ações nele possíveis. Para Vesely (2004:74-86), o movimento corporal é um meio expressivo, capaz de configurar um quadro referencial das vivências espaciais pela incorporação das ações das pessoas repetidas no espaço.

A importância das possibilidades de ação na construção do lugar e do território conduz ao conceito de jogo. Pelo jogo – entendido no sentido amplo considerado por Huizinga (2007) e Caillois (1967) –, através da submissão do corpo do jogador a certas regras, o espaço é transformado e ressignificado, e cada um, a partir dessas regras, deve inventar seus lances para o desenvolvimento da partida. Desse modo, o estudo das regras e interações de jogos, em particular dos jogos eletrônicos, pode permitir a criação de ambientes interpretativos mais responsivos quanto à representação do patrimônio, para além da exploração dos mecanismos de renderização eficiente.

explorando interações

O controle em tempo real do ponto de vista de uma câmera virtual não é suficiente para dotar um mundo virtual de ambiência: é preciso que sejam representadas as ações que normalmente ali se desenrolam. As “multidões digitais” em desenvolvimento no VRLab do Swiss Federal Institute of Technology, cujos movimentos descrevem ações habituais em espaços históricos, ajudam a popular um espaço do ponto de vista social. Outro exemplo é a presença de carros antigos, controlados por computador, passeando na realidade virtual da Avenida Paulista em 1919 (CUZZIOL, 2008). Vestígios de ações (objetos, mobiliário, marcas do uso e do tempo) são também frequentemente utilizados com sucesso.

É necessário diferenciar a imersão por engajamento da imersão por arrebatamento. No primeiro caso, o envolvimento do usuário está relacionado às possibilidades de experimentação; o segundo está relacionado ao efeito de sobreposição de uma espacialidade sobre a outra. A interatividade pode mesmo criar um obstáculo para essa imersão: a aparição de um menu, durante uma simulação, é um lembrete da sua artificialidade, uma “quebra da quarta parede”. Murray (2003) sugere que a imersão em simulações digitais pode ter mais a ver com as possibilidades de experimentação que o sistema permite do que com imagens realistas ou avatares (personagens controlados pelo usuário) soberbamente elaborados do ponto de vista dramático.

Se espaços geometricamente descritos, por destituídos de vitalidade e presença, podem vir a banalizar o objeto representado, é praticamente impossível ao usuário ficar indiferente quando interagindo com um jogo eletrônico, tenha gráficos fotorrealistas ou não – o que conta é, principalmente, como é possível interagir com determinado ambiente.

Videogames apresentam uma experimentação constante de dispositivos navegacionais: de Pac-Man a Halo, passando por Sonic, Warcraft, Myst e SImCity, boa parte desses jogos trata justamente de navegar por um espaço e controlá-lo. Mesmo que apenas raramente se trate de elaborar jogos sobre o patrimônio no sentido estrito – como “Versailles 1685” (Cryo Interactive, 1997) –, trata-se de observar tais experimentos para entender como se produz o engajamento do usuário e pensar suas potenciais aplicações.

Enquanto a maquete eletrônica de um projeto arquitetônico prima pela liberdade de movimentação do usuário para o exame minucioso da obra, as restrições espaciais e de ação desempenham um papel importante na representação do lugar e do território. O aprendizado do usuário se dá justamente pelas tentativas de agir segundo os limites impostos pela cultura. Um recurso bastante comum em jogos eletrônicos é a progressão espacial atrelada ao cumprimento de tarefas: quanto mais proficiente o jogador naquele ambiente, mais ele pode avançar. O truncamento das escolhas de navegação é uma estratégia explícita da videoinstalação “The Calabozo” (Aroztegui Massera, 2006) e do CD-ROM “Valetes em Slow-Motion” (Goifman, 1998), duas obras que enfocam a vida na prisão.

Em “Versailles 1685”, é possível ainda identificar uma estratégia baseada no truncamento de informações: o mistério a ser desvendado – no caso, por um personagem que deve se comportar de acordo com regras derivadas da própria pesquisa histórica. Uma das dificuldades dessa técnica é a necessidade de criação de conteúdo adicional e de natureza quase sempre fictícia.

Alguns jogos conseguem atrelar ainda mais as ações a um conteúdo específico: o “McDonald’s Vídeo Game” (2006) e o “Faith Fighter” (2008), ambos da Molleindustria, são bastante explícitos na maneira de demonstrar os valores éticos e morais associados às ações do usuário. Em “American McGee’s Grimm” (Spicy Horse, 2008), o jogador deve conduzir um anão mal-humorado por contos de fada modernamente amenizados, para fazê-los retornar a sua sombria ambiência original, alterando o espaço pela própria deambulação.

Observa-se, portanto, a existência de mecanismos capazes de estimular ações do usuário e gerar seu envolvimento – e mesmo engajamento – com o espaço virtual. Os atos simbólicos no computador permitem que o usuário invista a representação de uma camada interpretativa. No caso do patrimônio virtual, isso se traduz na alteração de sua relação com o objeto patrimonial real.

conclusões e perspectivas

Examinamos aqui o conceito de patrimônio, em contraposição ao de história, para melhor compreender os requisitos de representação espacial dos objetos patrimoniais. Alternativas de representação podem ser pensadas em função das noções de lugar e território como espaços significados individual ou institucionalmente e do conceito de jogo como instância de ação simbólica.

Vale observar ainda que nos concentramos aqui nas possibilidades relativas aos mundos virtuais (cf. Manovich, 2001), com menos ênfase nas formas expressivas dos bancos de dados e hiperdocumentos. Isso implica, em geral, na adoção de uma estrutura de dados fechada, ou seja, as informações

SIGraDi 2009 sp

sobre o objeto patrimonial praticamente não se alteram quando o aplicativo entra em produção – cabendo a ressalva da dificuldade de engines de jogos para manipulação de textos longos e de hiperlinks.

A análise dos mecanismos de ação dos jogos eletrônicos mostrou-se importante pela ampliação das possibilidades de representação dos aspectos culturais através de regras específicas de interação espacial. A elaboração de um protótipo de interface para a representação de espaços patrimoniais a partir de tais mecanismos, sem necessariamente configurar um jogo no sentido estrito, e a subsequente avaliação e refinamento das soluções encontradas, constitui um processo que deve ser examinado futuramente de forma mais específica.

créditos

Este trabalho deriva da tese de doutorado “Patrimônio virtual: representação de aspectos culturais do espaço urbano”, orientada pelos professores José Ripper Kós e Rosângela Lunardelli Cavallazzi no PROURB/FAU-UFRJ e financiada pela CAPES e pelo CNPq, incluindo o estágio no exterior sob orientação do professor Johan Verbeke, na Sint-Lucas Hogeschool voor Wetenschap en Kunst. A pesquisa foi desenvolvida no âmbito do Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital (LAURD-PROURB/FAU-UFRJ), coordenado pelo professor Roberto Segre.

referências

- Affleck, J. e Kvan, T.: 2006, Reconstructing virtual heritage, em T. Kvan e Y. Kalay (eds), *New Heritage: beyond verisimilitude*, Faculty of Architecture - Univ. of Hong Kong, Hong Kong, pp. 82-93.
- Aroztegui Massera, C.: 2006, *The calabozo: virtual reconstruction of a prison cell based on personal accounts*, Tese de Doutorado em Arquitetura, Texas A&M University.
- Caillouis, R.: 1967, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Gallimard, Paris.
- Choay, F.: 2001, *A alegoria do patrimônio*, Unesp, São Paulo.
- Cryo Interactive: 1997, *Versailles 1685*, França.
- Cuzziol, M.: 2008, *Pesquisa Itaulab: Paulista 1919, Abadia Virtual e Policarpo*, AHMWL / DPH/ SMC/ PMSP, São Paulo, Acesso 17/05/2009, em <http://www.fotoplus.com/dph/seminario3d/pdf/cuzziol-paulista.pdf>.
- Dave, B.: 2006, *Virtual Heritage: mediating space, time and perspectives*, em T. Kvan e Y. Kalay (eds), *New Heritage: beyond verisimilitude*, Faculty of Architecture - Univ. of Hong Kong, Hong Kong, pp. 228-239.
- Flynn, B.: 2007, *The Morphology of Space in Virtual Heritage*. em F. Cameron and S. Kenderdine (eds.), *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, The MIT Press, Cambridge, pp. 349-368.
- Goifman, K.: 1998, *Valetes em slow motion - a morte do tempo na prisão: imagens e textos*, Unicamp, Campinas.
- Gregotti, V.: 2004, *Território da arquitetura*, Perspectiva, São Paulo.
- Halbwachs, M.: 1992, *On collective memory*, The University of Chicago Press, Chicago / Londres.
- Huizinga, J.: 2007, *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, Perspectiva, São Paulo.
- Lowenthal, D.: 2005, *The Heritage Crusade and the Spoils of History*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Lynch, K.: 1972, *What time is this place?*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Malpas, J.: 2006, *Virtual Heritage: mediating space, time and perspectives*, in T. Kvan and Y. Kalay (eds), *New Heritage: beyond verisimilitude*, Faculty of Architecture - Univ. of Hong Kong, Hong Kong, pp. 167-181.
- Manovich, L.: 2001, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge .
- Merleau-Ponty, M.: 2006, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris.
- Molleindustria. *Faith Fighter*. Jogo eletrônico, 2008. Acesso 17/05/2009, em <http://www.molleindustria.org/faith-fighter-one>.
- Molleindustria. *McDonald's Video Game*. Jogo eletrônico. 2006. Acesso 17/05/2009, em <http://www.mcvideogame.com/>.
- Murray, J.H.: 2003, *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, Itaú Cultural / UNESP, São Paulo.
- Pratschke, A.: 2004, *PINHALDIGITAL, estrutura mnemônica e processos multimídia nas fazendas de café: história, arquitetura e tecnologia*, em C. Scaletsky and I.A.M. Rocha (eds), *O sentido e o universo digital*, SIGRADI, SIGRADI / Unisinos, São Leopoldo, pp. 197-199.
- Silberman, N. A.: 2007, *The Ename Charter: the First Draft*, em D. Callebaut e N. A. Silberman (eds.), *Interpreting the past. Volume II: Heritage, new technologies and local development*, pam Ename / Flemish Heritage Institute / Ename Center, Bruxelas. pp. 223-247.
- Spicy Horse. *American McGee's Grimm*. Jogo eletrônico. China, 2008. Acesso 17/05/2009, em <http://originals.gametap.com/grimm/home.html>.
- Vesely, D.: 2004, *Architecture in the age of divided representation: the question of creativity in the shadow of production*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- VR Labs. Website. http://vrlab.epfl.ch/research/research_index.html.